PROGRAMA: Diccionario Multimedia de Signos

Programa de comunicación total habla signada de B. Schaeffer y Cols

NIVEL: Alumnos/as con Necesidades Educativas Especiales

ÁREA: Lengua Española (Área de Comunicación y Lenguaje)

AUTOR: Manuel Gómez Villa (Coordinador). Centro de Profesores de Cieza (Murcia)

TAMAÑO: No es preciso espacio libre en el disco duro, ya que se ejecuta desde el mismo CD-ROM.

REQUISITOS:

Para ejecutar EL DICCIONARIO MULTIMEDIA DE SIGNOS, debe disponer de un ordenador con los siguientes requerimientos mínimos:

-Procesador Pentium (recomendable velocidad procesador superior a 400 Mhz.)
-Tarjeta de sonido compatible.
-Tarjeta gráfica SVGA, configurada a color de 64 bits y 800X600.
-Windows 95/98/Millenium/2000 o XP.
-Lector CD-Rom con una velocidad de lectura de 32 X o superior.
-Memoria Ram de 64 MB (recomendada 128 Mb).
- Para un correcto visionado de los archivos de vídeo es necesario tener instalado en el sistema el software adecuado para la lectura de archivos MPEG-1 (Mplayer2, Real Player...).
- Si encuentra dificultades en la lectura de los textos, deberá instalar en su sistema las Fuentes True Type.

INSTALACIÓN (Desde Windows 95/98):

No es necesario llevarla a cabo, ya que el programa se ejecuta directamente desde el CD-ROM.

DESINSTALACIÓN (Desde Windows 95/98):

Al no tenerse que instalar, tampoco se precisa llevarla a cabo.

ARRANQUE (Desde Windows 95/98):

Para entrar en el programa basta con introducir el CD-ROM en la unidad lectora, ya que está preparado para que autoarranque.

En el caso de que, por cualquier circunstancia, esto no tuviera lugar, deberíamos seguir estas sencillas instrucciones:

1º) Entrar en el Explorador de Windows o programa similar (MiPC, ...).
2º) Localizar la unidad correspondiente al CD-ROM (en la mayoría de los equipos será la unidad D:). Pulsar sobre ella para ver su contenido.
3º) Hacer doble clic sobre el archivo "D.exe".

CONTENIDOS CURRICULARES:

El Diccionario Multimedia de Signos Schaeffer contiene un total de 609 signos (Ver Anexo I. Vocabulario) del Sistema de Comunicación Total-Habla Signada y seis ejemplos de construcción de frases más o menos complejas. Cada signo dispone de una secuencia de vídeo con la ejecución del mismo; un dibujo descriptivo de la secuencia del signo; una imagen, (dibujo o fotografía) alegórica al significado del signo; explicación del mismo en formato texto y, por último, el nombre del signo.

La aplicación ofrece también la posibilidad, tanto de guardar en carpetas e imprimir todas las imágenes y los dibujos

descriptivos de los signos, como reservar en el portapapeles el texto explicativo de su realización, con el objeto de que el profesional o familiar pueda diseñar sus propias actividades con el niño (identificación de imágenes, construcción de frases,...).

El acceso a cada uno de los signos puede hacerse de dos formas: por temas o por orden alfabético.

- ***Diccionario temático:*** Desde esta opción se accede a todos los signos agrupados por centros de interés o ámbitos temáticos. Los temas son: Alimentos, casa, acciones, animales, cuerpo, vestido, fiestas y celebraciones, colegio, campo y ciudad, medios de transporte, personas y oficios, y varios.
- ***Diccionario alfabético:*** Desde esta modalidad accedemos a un submenú con todas las letras del abecedario. Basta con pulsar sobre una letra para acceder a todos los signos que empiezan por dicha letra.

MANEJO DEL PROGRAMA:



Nada más entrar en el programa, aparece la pantalla de presentación, que es similar a la de la imagen de la derecha.
Para acceder a lo que es en sí el programa debemos pulsar en la opción "Inicio".



MENÚ PRINCIPAL.

Una vez pulsado el botón "Inicio" aparece el Menú Principal, cuya apariencia podemos ver en la parte izquierda.
Aquí tenemos varias posibilidades:

- Pulsar en cualquiera de los centros de interés del Diccionario Temático.
De esta manera accederíamos al grupo de palabras relacionadas con el tema elegido.

- Pulsar sobre el Diccionario Alfabético.
Con lo cual podríamos acceder, a través de un submenú, al grupo de palabras que comienzan con la letra seleccionada en ese submenú.

- Pulsar sobre Frases.
Accederíamos a un reducido grupo de frases que sirven de modelo.

- Pulsar sobre el icono de la puerta.
Lo cual nos permitiría abandonar el programa después de confirmar la salida contestando afirmativamente a la pregunta que aparece en pantalla.

- Manual de Usuario.
Nos permite acceder a un sencillo manual en formato PDF.

- Metodología.
Accederemos a la metodología del uso del programa, elaborada por los autores del mismo.

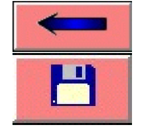
- Autores.
El contenido de esta parte es evidente.

NAVEGACIÓN.



El sistema de navegación del programa es muy sencillo e intuitivo. En cada uno de los ámbitos temáticos o centros de interés se presenta una pantalla de inicio con el título del bloque temático e imágenes relacionadas con el mismo. Bastará pulsar en "avance de página" para acceder a todas las pantallas con los signos. Como hemos comentado más arriba, a cada signo le corresponde una pantalla donde se ubican las secuencias de video, los gráficos descriptivos, el texto de los signos y las imágenes o fotografías del significado de los signos. Para acceder a la secuencia del vídeo pulsaremos sobre el botón "Play" (señalado con una flecha roja) de la pantalla de vídeo, pudiendo utilizar la opción de ajuste de sonido mediante la barra de deslizamiento habilitada al efecto.

En todas las pantallas de los signos existe una barra de navegación con funciones claramente delimitadas:



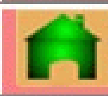
-RETROCESO: Vuelve a la pantalla anterior.

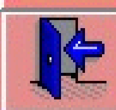
-GUARDAR SIGNO: Crea automáticamente una carpeta, si no lo está ya, en el sistema del usuario (C:/SIGNOS) y guarda en ella una copia del archivo del signo descriptivo.



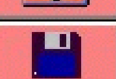
-IMPRIMIR SIGNO: Imprime el gráfico descriptivo del signo.

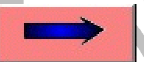

-BUSCAR: Da acceso al diccionario alfabético.


-INICIO: Vuelve al menú jerárquicamente superior.


-SALIR: Sale del programa.


-IMPRIMIR IMAGEN: Imprime la imagen alegórica del signo.


-GUARDAR IMAGEN: Crea automáticamente una carpeta, si no lo está ya, en el sistema del usuario (C:/FOTOS) y guarda una copia del fichero que contiene la imagen alegórica del signo.


-AVANCE: Avanza a la siguiente pantalla.

- Por último, para salir del programa en cualquier momento bastará con pulsar la tecla "Esc"(Escape).

OBSERVACIONES:

R Se maneja exclusivamente con el ratón.

Anexo I. VOCABULARIO

A

ABAJO	ABEJA	ABOTONAR	ABUELA
ABUELO	ABRAZAR	ABRIGO	ABRIR
ACARICIAR	ACEITE	ACERA	ACERCAR
ADIÓS	AHORA	AGUA	ALARGAR
ALFOMBRA	ALMENDRA	ALMORZAR	ALTO
AMARILLO	AMIGO	AMOR	ARMONÍA
ANDAR	ANIMALES	ANTES	AÑO
APAGAR	APRETAR	AQUEL	ARAÑA
ARENA	ÁRBOL	ARMARIO	ARO
ARRIBA	ARRIMAR	ARROZ	ÁSPERO
ATAR	AUTOBÚS	AVIÓN	AYER
AYUDA	AZÚCAR	AZUL	

B

BABA/S	BABERO	BABI	BAILAR
BAJAR	BAJO	BLANCO	BANDEJA
BAÑAR	BAÑERA	BAR	BARBA
BARCO	BARRER	BEBÉ	BEBER
BESAR	BICICLETA	BIEN	BIGOTES
BOCADILLO	BOLA	BOLSA	BOLSO
BOLLO	BOMBERO	BOTE	BOTELLA
BUENOS DÍAS	BOTONES	BRAGAS/CALZONCILLO	BUENAS NOCHES
BUENAS TARDES	BUFANDA	BURRO	BUSCAR

C

CABALLO	CACA	CAERSE	CAJA
CALCETINES	CALOR	CALIENTE	CALLE

CAMA	CÁMARA DE FOTOS	CAMARERO	CAMELLO
CAMISA	CAMISETA	CAMPANA	CAMPO
CANSADO	CANTAR	CARACOL	CARAMELO
CARETA	CARNE	CARRO	CARTEL
CASA	CASTIGAR	CAZO	CAZUELA
CEBOLLA	CEPILLO DE DIENTES	CERDO	CERRAR
CIGARRO	CINTURÓN	CLASE	COCA-COLA
COCINA	COCHE	COGER	COJÍN
COLONIA	COLOR	COLGAR	COLUMPIO
COMER	COMIDA	COMO	COMPRAR
CON	CONEJO	CORRER	CORTAR
CORTEZAS	CORTO	CROISSANT	COSER
COSQUILLAS	CRECER	CREMALLERA	CUADRADO
CUANDO	CUARTO (ESTANCIA)	CUÁNTOS	CUBOS
CUCHARA	CUCHILLO	CUENTO	CUERDAS
CUIDADO	CUMPLEAÑOS		

CH

CHAQUETA	CHARCO	CHICLE	CHILLAR
CHOCOLATE	CHORIZO	CHUTAR	

D

DAR	DE	DEBAJO	DELANTE
DELGADO	DENTRO	DEPRISA	DESPUÉS
DESTAPAR	DETRÁS	DIADEMA	DISTINTO
DONDE	DOMINGO	DORMIR	DUCHARSE
DULCE	DEJAR		

E

ECHAR	ELEFANTE	EMPEZAR	EMPUJAR
ENCENDER	ENCENDEDOR	ENCIMA	ENFADADO/DA
ENSALADA	ESCALERA	ESCONDER	ESCOPETA
ESCRIBIR/PINTAR	ESPAGUETIS	ESPEJO	ESPERA
ESTAR			

F

FALDA	FANTA	FEO/A	FIESTA
FLAN	FLOR	FRÍO	FRUTA
FUERA	FUMAR		

G

GALLETA	GALLINA	GAFAS	GARBANZOS
GATO	GLOBO	GORDO	GRACIAS
GRANDE	GRIFO	GRITAR	GUANTES
GUAPO/A	GUARDAR	GUITARRA	GUSANITOS

H

HACER	HERMANO	HERMANA	HABLAR
HOLA	HOMBRE	HORA	HORNO
HUEVO	HUERTA/CAMPO		

I

IGUAL	INVIERNO	IR/IRSE	

J

JABÓN	JAMÓN	JARDÍN	JARRA
JERINGUILLA	JUDÍAS	JUEVES	JUGAR
JUGUETES	JUNTAR		

L

LARGO	LÁPIZ	LAVABO	LAVADORA
LAVAR	LAVARSE	LAZO	LECHE
LEVÁNTATE	LIBRO	LIMÓN	LIMPIAR
LIMPIO	LUNA	LUNES	LUZ

LL

LLAMAS/LLAMARSE	LLAMAR	LLAVE	LLEGAR
LLENO	LLORAR	LLUVIA	

M

MACARRONES	MAL/MALO	MALO/ENFERMO	MAMÁ
MANZANA	MANTEL	MANTEQUILLA	MAÑANA
MARIPOSA	MARTILLO	MARTES	MÁS
ME	MÉDICO	MELOCOTÓN	MELÓN
MERCADO	MES	MESA	MIÉRCOLES
MÍO	MÍRAME	MOCOS	MOCHILA
MOLINILLO	MONTAÑA	MORDER	MOTO
MOVER	MUCHOS	MUJER	MUÑECA
MÚSICA			

N

NADA	NADAR	NATILLAS	NARANJA
NAVIDAD	NEVERA/FRIGORÍFICO	NO	NOSOTROS
NUBES	NUESTRO		

O

OÍR	OLER	OLIVA/ACEITUNA	ORDENADOR
OSO	OTOÑO	OVEJA	

P

PÁJARO	PALA	PALILLO	PALOMITAS
PAN	PANTALÓN	PAÑAL	PAÑUELO
PAPÁ	PAPEL	PAPELERA	PARAGUAS
PARQUE	PASEAR	PASTA DE DIENTES	PASTEL
PATATAS	PATIO	PATO	PAYASO
PEGAMENTO	PEGAR	PEDIR	PEINE
PELOTA	PELUQUERO	PELLIZCAR	PEQUEÑO
PERA	PERIÓDICO/REVISTA	PERSONA	PERRO
PIJAMA	PERSIANA	PEZ	PIANO
PIMIENTO	PINCHOS	PINTURA	PIPAS
PIPI	PISCINA	PITO	PLANCHAR
PLASTILINA	PLÁTANO	PLATO	POCO
PODER	POLO/HELADO	POLLO	POMPAS
PONER/SE	POR	POR FAVOR	PRIMA
PRIMO	PRIMAVERA	PUERTA	PULSERA
PUPA	PUZZLE		

Q

QUIÉN	QUIERO	QUITAR	QUESITO
QUÉ			

R

RANA	RAQUETA	RASTRILLO	RECOGER
REDONDO	REÍR	RELOJ	ROBOT
ROJO	ROMPER		

S

SÁBADO	SÁBANA	SACAPUNTAS	SALCHICHAS
SALCHICHÓN	SALIR	SALTAR	SALUDAR/SALUDO
SANDWICH	SARTÉN	SECAR/SECO	SEMANA
SERVILLETA	SÍ	SIÉNTATE	SIGNAR
SILENCIO	SILLA	SOFÁ	SOL
SOMBRERO	SONAJERO	SOPA	SUBIR
SUCIO	SUPERMERCADO	SOBRASADA	SONARSE

T

TAMBOR	TARJETA	TARTA	TAZA
TÉ	TELA	TELÉFONO	TELEVISIÓN
TENER	TENEDOR	TERMINAR	TERMÓMETRO
TÍA	TÍO	TIJERAS	TIMBRE
TIERRA/ARENA	TIRAR	TOALLA	TODOS
TOMATE	TOMAR	TORO	TORTILLA
TRABAJAR	TRAGAR	TREN	TRIANGULO
TRISTE	TROMPETA	TÚ	TUYO

V

VACA	VACÍO	VASO	VEN
VENTANA	VERANO	VERDE	VERDURA
VESTIDO	VIENTO	VIERNES	VOSOTROS

WXYZ

WATER	XILÓFONO	Y	YA
YO	YOGUR	ZAPATO	ZUMO